



DEUTSCHES  
PATENTAMT

21 Aktenzeichen: P 32 42 890.1  
22 Anmeldetag: 16. 11. 82  
43 Offenlegungstag: 17. 5. 84

DE 3242890 A1

71 Anmelder:  
Bally Wulff Automaten GmbH, 1000 Berlin, DE

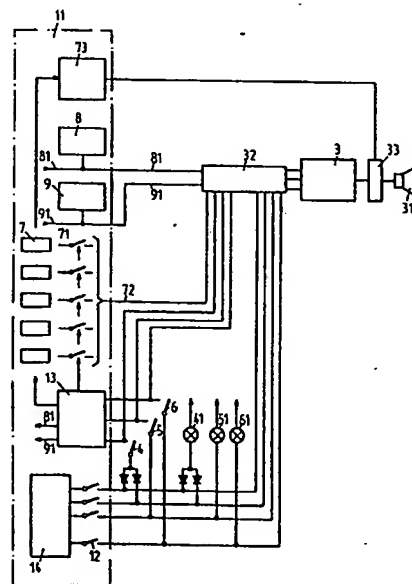
72 Erfinder:  
Ramlow, Joachim, 1000 Berlin, DE

*Deutsches Patentamt*

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

54 Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden Symbolträgern

Es wird ein Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden Symbolträgern, die bei Stillstand eine über Gewinn oder Verlust entscheidende Symbolkombination ergeben, vorgeschlagen. Das Münzspielgerät weist eine Auswerteeinrichtung zur Auswertung der angezeigten Symbolkombination, eine Risikoeinrichtung und optische Anzeigeeinrichtungen auf. Neben den optischen Anzeigeeinrichtungen ist ein als Spracherzeugungsmodul mit nachgeschaltetem Lautsprecher ausgebildeter akustischer Geber vorgesehen, der entsprechend dem Spielverlauf eine Mehrzahl von Informationen wiedergibt.



DE 3242890 A1

ORIGINAL INSPECTED

## 1 Patentansprüche

1. Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden  
Symbolträgern, die bei Stillstand eine über  
Gewinn oder Verlust entscheidende Symbol-  
kombination ergeben, mit einer Auswerte-  
einrichtung zur Auswertung der angezeigten  
Symbolkombination, einer Risikospielein-  
richtung und optischen Anzeigeeinrichtungen,  
dadurch gekennzeichnet,  
daß parallel zu den optischen Anzeigeein-  
richtungen (10,41,51,61) ein eine Mehrzahl  
von Spielinformationen wiedergebender,  
den Spielverlauf darstellender akustischer  
Geber vorgesehen ist.
2. Münzspielgerät nach Anspruch 1, dadurch  
gekennzeichnet, daß der akustische Geber  
aus einer Kodierschaltung (32), einem Sprach-  
erzeugungsmodul (3) und einem Lautsprecher  
(31) besteht.
3. Münzspielgerät nach Anspruch 2, dadurch  
gekennzeichnet, daß zwischen Spracherzeugungs-  
modul (3) und Lautsprecher (31) ein Misch-  
verstärker geschaltet ist, der die vom Sprach-  
erzeugungsmodul (3) kommenden Sprachsignale  
mit anderen akustischen Signalen mischt.
4. Münzspielgerät nach Anspruch 2 oder 3,  
dadurch gekennzeichnet, daß mehrere Sprach-  
erzeugungsmodule (3) für unterschiedliche  
Sprachen vorgesehen sind.

- 2 -

- 1 5. Münzspielgerät nach Anspruch 2 oder 3,  
dadurch gekennzeichnet, daß das Sprach-  
erzeugungsmodul (3) auswechselbar ist.

5

10

15

20

25

30

35

Henkel, Pfenning, Feiler, Hänzeler & Meinig

3

3242890

Patentanwälte

European Patent Attorneys  
Zugelassene Vertreter vor dem  
Europäischen Patentamt

Dr. phil. G. Henkel, München  
Dipl.-Ing. J. Pfenning, Berlin  
Dr. rer. nat. L. Feiler, München  
Dipl.-Ing. W. Hänzeler, München  
Dipl.-Phys. K. H. Meinig, Berlin  
Dr. Ing. A. Butenschön, Berlin

Kurfürstendamm 170  
D-1000 Berlin 15

Tel.: 030/8812008-09  
Telex: 0529802 hnkl d  
Telegramme: Seitwehrpatent

Akten-No. 5167

16. November 1982

Bt/schu  
1957 (VGN)

Bally WULFF AUTOMATEN GMBH

Tauntenzienstraße 6, 1000 Berlin 30

---

Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden Symbolträgern

---

1

5

10

15 Münzspielgerät mit mehreren umlaufenden  
Symbolträgern

Die Erfindung betrifft ein Münzspielgerät mit  
mehreren umlaufenden Symbolträgern nach der  
20 Gattung des Hauptanspruchs.

Bei bekannten Münzspielgeräten werden bei  
Spielbeginn Gewinnsymbole, die auf Anzeige-  
feldern erscheinen, in Umlauf gesetzt. Nach  
25 zufallsbedingtem Stillstand der die Gewinn-  
symbole tragenden Symbolträger gibt die ange-  
zeigte Symbolkombination Auskunft über Gewinn  
oder Verlust. Auf dem Münzspielgerät sind  
Anzeigefelder vorgesehen, von denen der jeweilige  
30 die Symbolkombination betreffende Gewinn  
ablesbar ist. Münzspielgeräte nach dem Stand  
der Technik weisen eine Risikospieleinrichtung  
auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn  
über eine Risikotaste in Betätigung gesetzt  
35 werden kann. Dabei wird auf einer Risikoanzeige-

1 leiste, die verschiedene Gewinnwerte anzeigt,  
der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare  
Gewinn optisch hervorgehoben. In dem Zeitraum,  
in dem die Risikospieleinrichtung in Betrieb  
5 gesetzt werden kann, wird die Risikotaste  
beleuchtet. Üblicherweise sind bei den bekannten  
Münzspielgeräten weitere Tasten vorgesehen,  
zum Beispiel die Start-/Stop-Taste, über die  
die Symbolträger in Umlauf oder gestoppt  
10 werden können, und die Step-/Automatik-Taste,  
über die vor Spielbeginn eine bestimmte  
Kombination der Symbolträger eingestellt  
werden kann oder über die die Symbolträger  
schrittweise weitergestellt werden können,  
15 wobei zum Zeitpunkt der möglichen Betätigung  
die Tasten beleuchtet werden.

Vor, während und nach dem Spiel werden also  
eine Vielzahl von Informationen, die für den  
20 Spielverlauf wichtig sind, über mehrere An-  
zeigeeinrichtungen optisch hervorgehoben.  
Dies kann den Spieler verwirren, da er nicht  
gleichzeitig alle Informationen aufnehmen  
und verarbeiten kann, so daß er möglicher-  
25 weise sein Interesse an einem Spiel mit dem  
Münzgerät verliert.

Der Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde,  
ein bekanntes Münzspielgerät dahingehend zu  
30 verbessern, daß der Spielanreiz und der Unter-  
haltungswert erhöht wird und gleichzeitig  
einfache Informationen für die Durchführung  
eines Spieles gegeben werden.

1 Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruchs in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst.

5

Durch das Vorsehen eines akustischen Gebers parallel zu den optischen Anzeigeeinrichtungen kann der Spielverlauf besser geleitet werden und damit der Spielanreiz und Unterhaltungswert des Münzspielgerätes erhöht werden.  
10 Der Spieler braucht nicht mehr die vielen Informationen, die auf dem Münzspielgerät vorgesehen sind, zu lesen.

15 Durch die in den Unteransprüchen angegebenen Maßnahmen sind vorteilhafte Weiterbildungen und Verbesserungen möglich.

Durch Vorsehen eines Sprachmoduls sind die  
20 Informationen noch leichter verständlich und diese Sprachmodule können unterschiedliche Sprachen darstellen, so daß das Münzspielgerät universeller verwendet werden kann. Insbesondere werden auch Spieler, die nicht die Landessprache  
25 sprechen, zu einem Spiel angeregt werden.

Die Erfindung ist in der Zeichnung dargestellt und wird in der nachfolgenden Beschreibung näher erläutert. Es zeigen:

30

Fig. 1 die schaltungsgemäße Ausgestaltung des erfindungsgemäßen Münzspielgeräts; und

35

5

10

1

2

:



- 7 -

- 1 zur Anzeige der Möglichkeit der Betätigung  
der zugehörigen Taste an. Die Auswerteein-  
richtung 13 ist mit den Kontakten der Tasten  
4,5 und 6 verbunden und ist außerdem an  
5 die Kodierschaltung 32 angeschlossen. Außerdem  
steuert sie über die Ansteuerleitungen 81  
und 91 jeweils einen Münzspeicher 8 und  
einen Sonderspielezähler 9 an, wenn ein  
entsprechender Gewinn erzielt worden ist  
10 und die Gewinne werden aufgebucht. Die Ansteuer-  
leitungen sind außerdem an die Kodierschaltung  
32 angeschlossen. Das Spracherzeugungsmodul 3  
ist über einen Verstärker 33, der als Misch-  
verstärker ausgebildet sein kann, mit einem  
15 Lautsprecher 31 verbunden. In der Steuereinheit  
11 für das Münzspielgerät kann eine Einrichtung  
73 zur Erzeugung von Musik oder eines Gongs  
vorgesehen sein, die über den Verstärker 33  
mit dem Lautsprecher 31 verbunden ist. Diese  
20 Einrichtung 73 wird vorzugsweise von der  
Auswerteeinrichtung 13 angesteuert und erzeugt  
ein oder mehrere Signale, die bei einem  
möglichen Gewinn über den Lautsprecher 31  
einen Gewinn Gong oder Melodien bilden.  
25
- Das Spracherzeugungsmodul 3 liefert Signale  
für eine synthetische menschliche Sprache,  
die in dem Verstärker 33 verstärkt werden  
und über den Lautsprecher als menschliche  
30 Sprache ausgegeben werden. Diese Sprache kann  
mit den bisher bekannten Geräuschen, wie  
Melodien oder Gewinn Gongs überlagert werden,  
wobei eine Mischung der Signale im Mischver-  
stärker 33 erfolgt. Die Kodierschaltung 32  
35 wird dann aktiviert, wenn eine gewinnanzeigende

- 1 Kombination der Symbolträger 7 über die Gewinn-  
kontakte 71 ermittelt worden ist und die  
Gewinnsignale über die Gewinnleitungen 72  
der Kodierschaltung 32 zugeführt werden.
- 5 Das Spracherzeugungsmodul 3 gibt dann über  
den Lautsprecher 31 an, daß der Spieler ge-  
wonnen hat und in welcher Höhe der Gewinn  
erzielt worden ist. Die Kodierschaltung 32  
wird weiterhin über die Ansteuerleitungen
- 10 81, 82 des Münzspeichers 8 und des Sonderspiele-  
zählers 9 angesteuert, wodurch über das  
Spracherzeugungsmodul 3 der Buchungsvorgang  
und die Höhe des jeweiligen Guthabens  
angebbbar ist. Außerdem wird die Kodierschaltung
- 15 32 über die Zeitsteuerung 14 aktiviert,  
wenn die Start-/Stop-Taste 4 zum erneuten  
Starten einer oder mehrerer Symbolträger 7  
oder zu ihrem Anhalten betätigt werden kann,  
wobei über das Spracherzeugungsmodul 3 und
- 20 den Lautsprechern 31 eine oder mehrere ent-  
sprechende Anweisungen gegeben werden.  
Entsprechendes gilt für die Risikotaste 5,  
die nach einem erzielten Gewinn betätigt  
werden kann, und für die Step-/Automatik-
- 25 Taste 6. Falls eine der Tasten 4, 5, 6 be-  
tätigt worden ist, wird ein zugehöriges Signal  
an die Kodierschaltung 32 gegeben, die wiederum  
ein dem Vorgang entsprechendes Signal zum  
Spracherzeugungsmodul erzeugt, das über den
- 30 Lautsprecher 31 den Vorgang in menschlicher  
Sprache wiedergibt.

In dem Ausführungsbeispiel ist nur ein Sprach-  
erzeugungsmodul 3 vorgesehen, es können aber

35 mehrere Module parallel geschaltet werden,

1 die jeweils unterschiedliche Sprachen erzeugen  
können. Diese Sprachmodule können dann jeweils  
in gewünschter Weise vom Spieler eingeschaltet  
werden, so daß diese die Anweisungen in der  
5 ihm verständlichen Sprache erhalten kann.  
Dadurch werden auch die Spieler zum Spielen  
angeregt, die die auf dem Münzspielgerät  
beschriebenen Anweisungen nicht verstehen.  
Es ist auch möglich, das Spracherzeugungsmodul 3  
10 in der Weise anzuordnen, daß es leicht gegen  
solche mit anderer Sprache ausgetauscht werden  
kann, wodurch das Münzspielgerät an die  
jeweiligen sprachlichen Verhältnisse angepaßt  
werden können.

15  
Das Spracherzeugungsmodul 3 mit der entsprechenden  
Kodierschaltung 32 ist in dem Ausführungsbeispiel  
nur mit bestimmten Einrichtungen verbunden.  
Dies ist nur beispielhaft angegeben, so daß  
20 Kodierschaltung 32 und Spracherzeugungsmodul 3  
auch über andere Einrichtungen in Münzspiel-  
geräten angesteuert werden können. Dadurch  
ist es möglich, daß der Spieler auch bei  
kompliziertem Aufbau des Spiels über entsprechende  
25 Anweisungen diesem leicht folgen kann.

In Fig. 2 ist die Ansicht eines Münzspielgerätes  
entsprechend der Erfindung dargestellt, wobei  
auf der Ansichtseite des Gerätes die Symbol-  
30 träger 7 zu erkennen sind, darüberliegend der  
Münzspeicher 8 und der Sonderspielezähler 9  
angeordnet sind. Neben den Symbolträgern 7 ist  
die Step-/Automatik-Taste vorgesehen und die  
Start-/Stop-Taste und Risikotaste liegen unter-  
35 halb des Anzeigefeldes mit den entsprechenden

- 10 - M

- 1 Gewinnanzeigen 10. Der Lautsprecher 31 ist im  
Ausführungsbeispiel in dem Anzeigefeld vorge-  
sehen, er kann aber auch in anderer Weise,  
zum Beispiel seitlich in den Seitenwänden,  
5 angebracht sein.

10

15

20

25

30

35

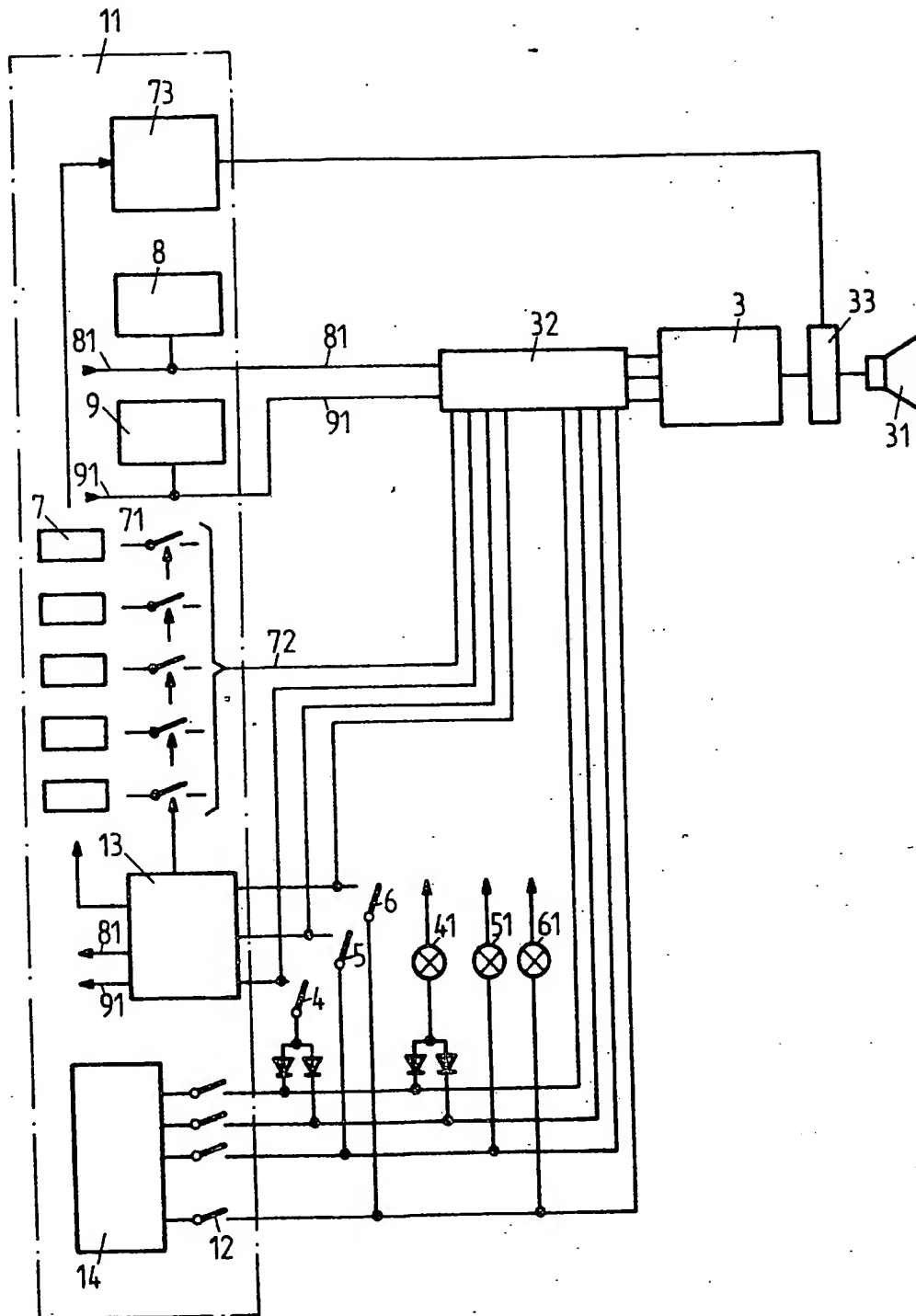


FIG. 1

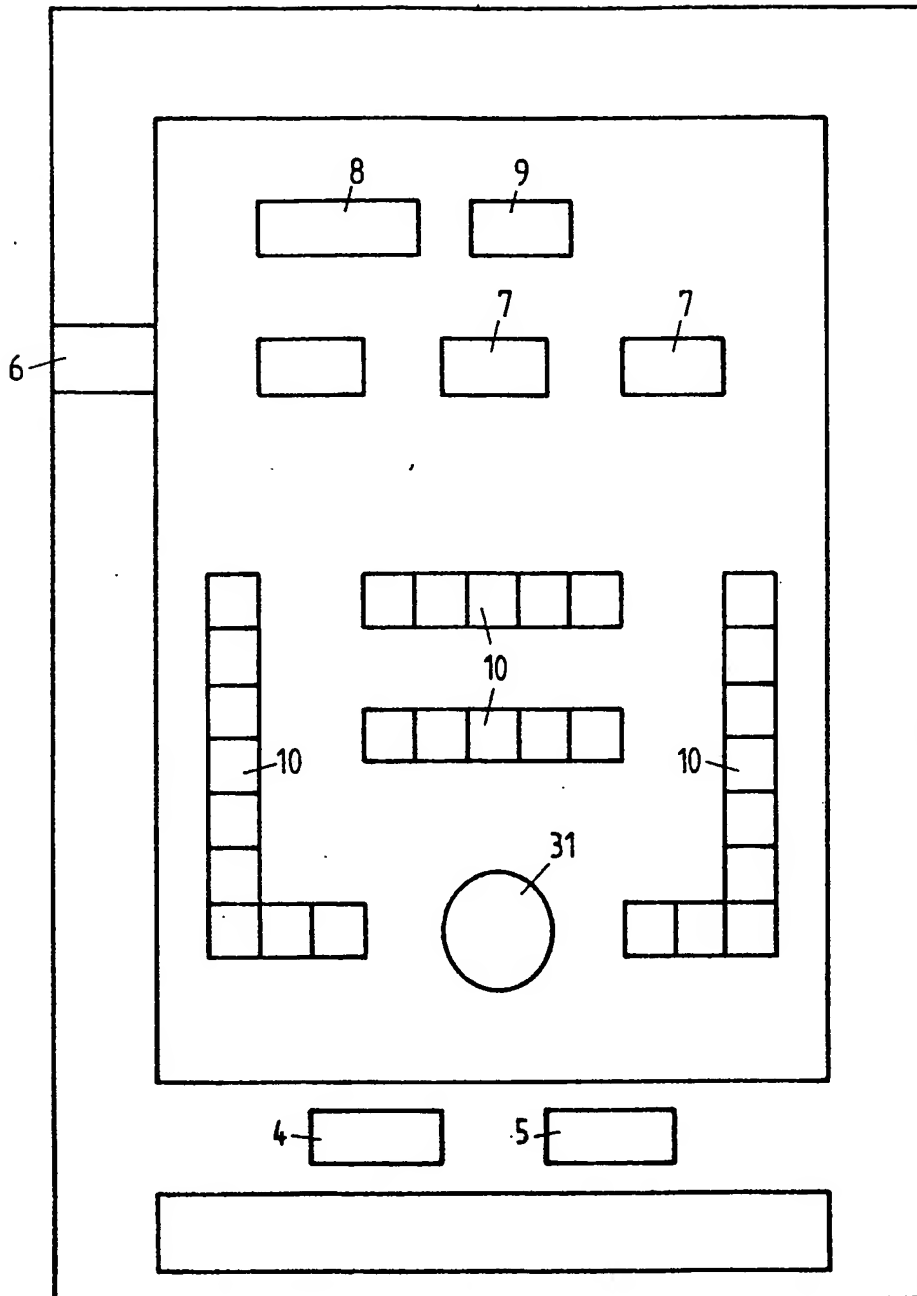


FIG. 2